**Дидактическая игра «Дверная скважина»**

**Цель:** закреплять представления детей о памятниках родного города; развивать внимание, пространственное мышление, память и речь; воспитывать интерес к историческому наследию родного города.

**Материал и оборудование:** картинки с изображением памятников города Молодечно, лист с изображением замочной скважины.

**Ход игры:** ведущий прикрывает картинку листом с изображением замочной скважины и кладет ее перед игроками. Рассмотреть изображение можно через отверстие, постепенно передвигая верхний лист, не поднимая его. Лист водят в течение одной минуты. Затем ведущий предлагает, чтобы кто-нибудь из детей рассказал, что изображено на картинке, остальные дополняют. В конце игры объявляется победитель, который наиболее подробно рассказал, что изображено на картинке.

**Дидактическая игра «Лабиринт «Наш город»**

**Цель:** закреплять представления детей о родном городе; развивать зрительное восприятие, ориентировку в пространстве, память, речь; воспитывать интерес к своему городу.

**Материал и оборудование**: карточка с изображением лабиринта с достопримечательностями города Молодечно, фишки, игральный кубик.

**Ход игры:** детям предлагается карточка с изображением лабиринта «Наш город». Ребенок должен пройти лабиринт и правильно назвать место, куда пришел.

**Дидактическая игра «Герб города»**

**Цель:** закреплять представления детей о гербе родного города, отметить характерные особенности герба города Молодечно, а также других городов Республики Беларусь; развивать внимание, мышление, память, речь.

**Материал и оборудование**: карта с изображением городов Республики Беларусь, карточки с изображением гербов городов республики Беларусь.

Ход игры: воспитатель предлагает детям расположить на карте карточки с изображением гербов в соответствии с городами, назвать отличительные особенности герба родного города, а также гербов других городов.

**Дидактическая игра «Город будущего»**

**Цель**: формировать у детей умения фантазировать, придумывать собственные названия домов, улиц, памятников; развивать мышление, воображение, внимание, речь; воспитывать интерес к будущему родного города.

**Материал и оборудование**: картинки с изображением необычных домов, улиц, памятников.

**Ход игры**: воспитатель предлагает детям, используя картинки с изображением необычных домов, улиц, памятников, составить рассказ о будущем города Молодечно.

**Дыдактычная гульня “Складзі сцяг, герб, карту Беларусі”**

**Мэта**: практыкаваць дзяцей у складанні цэлага малюнка з частак, праз змест малюнкаў замацоўваць веды пра дзяржаўныя сімвалы Беларусі.

**Дыдактычны матэрыял:** карткі з выявамі сцяга, герба і карты Рэспублікі Беларусь, карткі з выявамі сцяга, герба і карты Рэспублікі Беларусь, падзеленыя на часткі.

**Ход гульні**

Выхавальнік раздае дзецям два камплекты малюнкаў: адзін складаеецца з цэлых малюнкаў, другі – з іх частак. Дзецям неабходна за пэўны час скласці з частак цэлы малюнак.

**Дыдактычная гульня “Знайдзі сімвалы Беларусі”**

**Мэта:** замацоўваць веды аб сімвалах беларускай дзяржавы і сімвалах Беларусі; развіваць лагічнае мысленне, памяць; выхоўваць павагу да сваёй Радзімы.

**Дыдактычны матэрыял**: карткі з выявамі сімвалаў беларускай дзяржавы (сцяг, герб) і краін суседзяў і сімвалаў Беларусі (сасна, зубр, бусел, кветкі ільну, канюшыны, васілька) і іншых малюнкаў, квадраты са слюды чырвонага колеру.

**Ход гульні**

Выхавальнік раздае дзецям карткі з выявамі сімвалаў беларускай дзяржавы (сцяг, герб) і краін-суседзяў і сімвалаў Беларусі (сасна, зубр, бусел, кветкі ільну, канюшыны, васілька) і іншых малюнкаў. Дзецям неабходна знайсці малюнкі, якія не адносяцца да сімвалаў Беларусі і закрыць іх кругам з чырвонай слюды.

**Дыдактычная гульня “Прадоўжы ўзор”**

**Мэта**: вучыць дзяцей складаць стужачны арнамент (на паласе) з некалькіх аднолькавых элементаў беларускага ўзору, якія рытмічна паўтараюцца. Фарміраваць у дзяцей здольнасці да арнаментальнай творчасці.

**Дыдактычны матэрыял**: карткі з элементамі беларускага ўзору. Карткі (3,5х3,5 см) з рознымі элементамі ад 2 да 6 аднолькавых малюнкаў.

**Ход гульні**

Выхавальнік дае 1-3 дзецям карткі з пралінованымі дарожкамі, на якіх выкладзены па 3 элементы ўзору. Дзецям прапануецца вызначыць заканамернасць чаргавання элементаў, знайсці такія ж элементы ўзору на маленькіх картках і прадоўжыць ўзор на паласе.

**Лэпбук: «Мая Беларусь»**

**“Хто больш убачыць”**

Перад дзецьмі фотаздымкі. Вядучы пытае: “Што вы бачыце?” Дзеці па чарзе адказваюць. Кожны павінен быць уважлівым, слухаць таварыша і працягваць яго расказ, не паўтараючы сказанага. Выйграў той, пасля каго ніхто нічога не можа сказаць.

**“Адкажы хутка”**

Выхавальнік пытаецца: “Шэры, злы, зубасты – гэта?” і г.д. Дзеці адказваюць і знаходзяць фотаздымак.

**“Паслухай і знадзі”**

Выхавальнік апісвае цацку, дзеці знаходзяць яе сярод іншых.

**“Збяры герб”**

Выхавальнік прапануе дзецям гербы гарадоў Беларусі падзеляныя на некалькі частак. Дзеці па ўзоры павінны сабраць цэлую выяву.

**Дыдактычная гульня «Кветка Беларусі»**

**Для дзяцей 4-7 гадоў**

**Мэта:** фарміраванне ўяўленняў аб Рэспубліцы Беларусь, сваёй малой радзіме; выхаванне пачуцця любові да роднага краю.

**Дыдактычны матэрыял**: 6 канвертаў, карты круглай формы (сярэдзіны кветкі) – 7 шт.; гульнявыя карты авальнай формы (пялёсткі кветкі) – 42 шт., фішкі – 24 шт., 6 кароткіх матузкоў, 2 доўгіх матузка.

**Гульнявыя дзеянні**: на круглай карце (сярэдзіне кветкі) вызначыць горад і падабраць адпаведныя гульнявыя карты авальнай формы з выявай славутасцяў дадзенага рэгіёну, растлумачыць свой выбар, прымацаваць карты да пялёсткаў і прашнураваць.

Перамагае той, хто набярэ найбольшую колькасць фішак. Гульня разлічана на 2-6 удзельнікаў.

**ХОД ГУЛЬНІ**

Гульнявыя карты авальнай формы змешваюць і раскладваюць на стале выявай ўверх. Вядучы прымацоўвае да сярэдзіны кветкі гульнявую карту круглай формы і прапануе гульцам вызначыць і назваць горад. Затым па сігналу гульцы знаходзяць гульнявую карту авальнай формы з выявай славутасці дадзенага рэгіёну, прымацоўваюць яе да пялёстка і прышнуроўваюць да кола. Пасля таго, як кветка будзе выкладзена і прышнуравана, гульцы называюць намаляваныя на картах славутасці і апісваюць іх. За правільны і поўны адказ гулец атрымлівае фішку. У канцы гульні дарослы разам з дзецьмі падлічвае фішкі. У ходзе гульні дарослы падахвочвае дзяцей складаць невялікія апавяданні па малюнках.

**Варыянт 1.** З прапанаваных дэталяў дзеці выкладваюць і прашнуроўваюць кветку. Вядучы змешвае гульнявыя карты авальнай формы з выявай славутасцяў 2-4 гарадоў і раздае гульцам пароўну. Затым прымацоўвае да сярэдзіны кветкі гульнявую карту круглай формы і прапануе гульцам вызначыць і назваць горад. Па сігналу гульцы знаходзяць у сябе адпаведную гульнявую карту і хутка прымацоўваюць да пялёсткаў. Кожны гулец павінен назваць і апісаць тое, што намалявана на гульнявой карце. За правільны і поўны адказ гулец атрымлівае фішку. Пасля таго, як будуць запоўненыя ўсе пялёсткі адпаведнымі гульнявымі картамі, вядучы прыбірае іх, адкладае ў бок і прымацоўвае да круга карту з іншым горадам. Гульня працягваецца да таго часу, пакуль не скончацца гульнявыя карты. Перамагае той, хто набярэ найбольшую колькасць фішак.

**Варыянт 2**. Гульнявыя карты авальнай формы з выявай славутасцяў розных гарадоў кладуцца перад гульцамі стопкай, выявай ўніз. Вядучы прымацоўвае да сярэдзіны кветкі гульнявую карту круглай формы і прапануе гульцам вызначыць і назваць горад. Робячы ход, гулец бярэ верхнюю карту. Калі яна апынулася прыдатнай, гулец называе тое, што намалявана на гульнявой карце, і прымацоўвае яе да пялёстка. Калі яна непрыдатна, гулец адкладае карту убок. Права ходу перадаецца іншаму гульцу. Выйграе той, хто прымацаваў да апошняга пялёстка кветкі адпаведную гульнявую карту. Гэты гулец становіцца вядучым.

**Варыянт 3 «Знайдзі лішні пялёстак»**

Дзеці выкладваюць на стале кветку. Вядучы прымацоўвае да сярэдзіны кветкі гульнявую карту круглай формы, а да пялёсткаў адпаведныя гульнявыя карты авальнай формы з выявай славутасцяў дадзенага рэгіёну. Наўмысна да аднаго з пялёсткаў прымацоўваецца карта з славутасцю іншага горада. Затым прапануецца гульцам вызначыць, які пялёстак лішні і чаму. Гульцы прыбіраюць лішнюю карту. Вядучы прапануе некалькі гульнявых карт на замену, гульцы выбіраюць патрэбную і прымацоўваюць яе да пялёстка. Затым гульцы прышнуроўваюць кожны пялёстак, утвараючы кветку.